

**PENGEMBANGAN MEDIA *GAME* EDUKASI BERBASIS *POWER POINT*
INTERAKTIF DALAM PENGEMBANGAN BAHASA UNTUK KOSA
KATA ANAK DIDIK PAUD TALOITAN ANAH**

SKRIPSI

Diajukan kepada

Universitas Pendidikan Ganesha

**Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan
Program Sarjana Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**



Oleh

Martha Saudale

NIM 1811061053

PROGRAM STUDI

PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

JURUSAN PENDIDIKAN DASAR

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

SINGARAJA

2022

SKRIPSI

**DIAJUKAN UNTUK MELENGKAPI TUGAS - TUGAS
DAN MEMENUHI SYARAT - SYARAT UNTUK
MENCAPAI GELAR SARJANA PENDIDIKAN**

Menyetujui

Pembimbing I,



**Dr. I Gede Astawan, S.Pd.,M.Pd.
NIP. 198408202012121004**

Pembimbing II,



**Made Vina Arie Paramita, S.Pd.,M.Pd
NIP. 199206042019032014**

Skripsi oleh Martha Saudale ini

Telah dipertahankan di depan dewan penguji

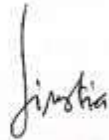
Pada tanggal 3 November 2022

Dewan Penguji :



Dr. I Made Teguh, S.Pd., M.Pd,
NIP 197108152001121001

(Ketua)



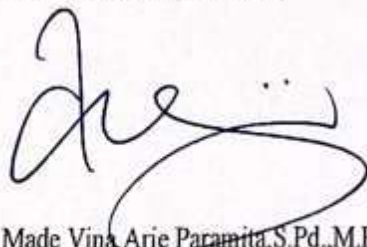
Dewa Gede Firstia Wirabrata, S.Psi., M.Psi Psikolog.
NIP 199005082019031011

(Anggota)



Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd.
NIP 198408202012121004

(Anggota)



Made Vina Arie Paramita, S.Pd., M.Pd.
NIP 199206042019032014

(Anggota)

Diterima oleh panitia ujian Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja
Guna memenuhi syarat – syarat untuk mencapai gelar sarjana pendidikan

Pada :

Hari : Jumat

Tanggal : 28 Oktober 2022

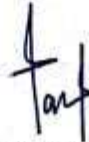
Mengetahui

Ketua Ujian,

Sekretaris Ujian,



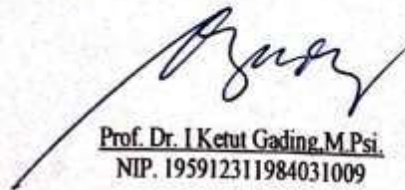
Dr. Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.
NIP 197108152001121001



Putu Rahayu Ujianti, S.Psi., M.Psi., Psikolog.
NIP 198001032008012018

Mengesahkan

Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. I Ketut Gading, M.Psi.
NIP. 195912311984031009

PERNYATAAN

Dengan ini saya mengatakan bahwa karya tulis yang berjudul “ **Pengembangan Media Game Edukasi Berbasis Power Point Interaktif Dalam Pengembangan Bahasa Untuk Kosakata Anak Didik Paud Taloitan Anah** “ beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan dan mengutip dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini, atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Singaraja, 28 November 2022

Yang membuat pernyataan,



Martha Saudale

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan Ida Sang Hyang Widhi Wasa Tuhan Yang Maha Esa beserta manifestasinya, karena berkat karunia dan rahmatNya-lah, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Game Edukasi Berbasis Power Point Interaktif Dalam Pengembangan Bahasa Untuk Kosa Kata Anak Didik PAUD Taloitan Anah”**. Skripsi ini disusun guna untuk memenuhi persyaratan mencapai gelar serjana Pendidikan pada Universitas Pendidikan Ganesha.

Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan dukungan mpral maupun material, mereka memberikan dukungan dengan tulus ikhlas memberikan bimbingan dan motivasi. Untuk itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Prof. Dr. I Ketut Gading, M.Psi., selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan atas motivasi dan fasilitas yang diberikan sehingga penulis bisa menyelesaikan studi sesuai dengan rencana.
2. Drs. I Made Suarjana, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Dasar atas motivasi yang diberikan dalam penyelesaian skripsi ini
3. Putu Rahayu Ujianti, S.Psi., M.Psi., Psikolog, selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia dini atas motivasi yang diberikan dalam penyelesaian skripsi ini
4. Dr. I Gede Astawan, S.Pd.,M.Pd., selaku pembimbing I yang telah memberikan motivasi dan telah banyak membantu dengan kemurahan hatinya dan kesabarannya meluangkan waktu untuk membimbing penulis, memberikan arahan, dan petunjuk-petunjuk yang sangat bermanfaat selama penyusunan skripsi ini.
5. Made Vina Arie Paramita,S.Pd.,M.Pd., selaku Pembimbing II yang telah banyak membantu dengan kemurahan hatinya dan kesabarannya meluangkan waktu untuk membimbing penulis, memberikan arahan, motivasi dan petunjuk-petunjuk yang sangat bermanfaat selama penyusunan skripsi ini.
6. Putu Rahayu Ujianti, S.Psi., Psikolog dan Nice Maylani Asril, S. Psi.,M. Psi selaku dosen ahli materi yang telah memberikan motivasi, memberikan

arahan untuk penyempurnaan materi serta petunjuk-petunjuk yang sangat bermanfaat bagi penyusunan skripsi ini.

7. Dr. I Made Teguh. S.Pd., M.Pd dan Dr. I Gede Wawan Sudatha, S.Pd.,S.T.,M.Pd selaku dosen ahli media dan ahli desain yang telah memberikan motivasi, memberikan arahan untuk penyempurnaan media serta petunjuk-petunjuk yang sangat bermanfaat bagi penyusunan skripsi ini.
8. Kepala PAUD dan guru-guru PAUD Taloita Anah yang telah memberikan izin melakukan penelitian disekolah bersangkutan dan mendukung kelancaran pelaksanaan penelitian.
9. Kedua orang tua penulis Onisimus Saudale dan Margaritha Halena Funai, kakak saya Mirna Wati Bani dan Deni Wardani Bani yang selalu mendukung secara materi maupun moral serta saya sendiri yang tidak pernah patah semangat dalam proses pengerjaan skripsi ini.
10. Rekan-rekan mahasiswa dan semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa apa yang tersaji dalam skripsi ini masih jauh dari sempurna karena keterbatasan kemampuan yang penulis miliki.

Disadari bahwa skripsi ini masih memiliki banyak kekurangan. Untuk itu, demi kesempurnaan skripsi ini, penulis mengharapkan segala kritik maupun saran yang sifatnya membangun dari berbagai pihak. Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi kita semua khususnya bagi perkembangan dunia pendidikan.

Singaraja, Oktober 2022

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI.....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN PANITIA UJIAN.....	iv
ABSTRAK.....	v
PRAKATA.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	5
1.3 Pembatasan Masalah.....	6
1.4 Rumusan Masalah.....	6
1.5 Tujuan Penelitian.....	7
1.6 Manfaat Hasil Penelitian.....	7
1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	9
1.8 Pentingnya Pengembangan.....	10
1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	10
1.10 Definisi Istilah.....	11
BAB II KAJIAN TEORI.....	13
2.1 Kajian Teori.....	13
2.1.1 Konsep Pengembangan.....	13
2.1.2 Media Pembelajaran.....	14
2.1.3 Manfaat Media Pembelajaran.....	15
2.1.4 Fungsi Media Pembelajaran.....	16
2.1.5 Karakteristik Media Pembelajaran.....	19
2.1.6 Kelebihan Media.....	19
2.2 <i>Game</i> Edukasi.....	20

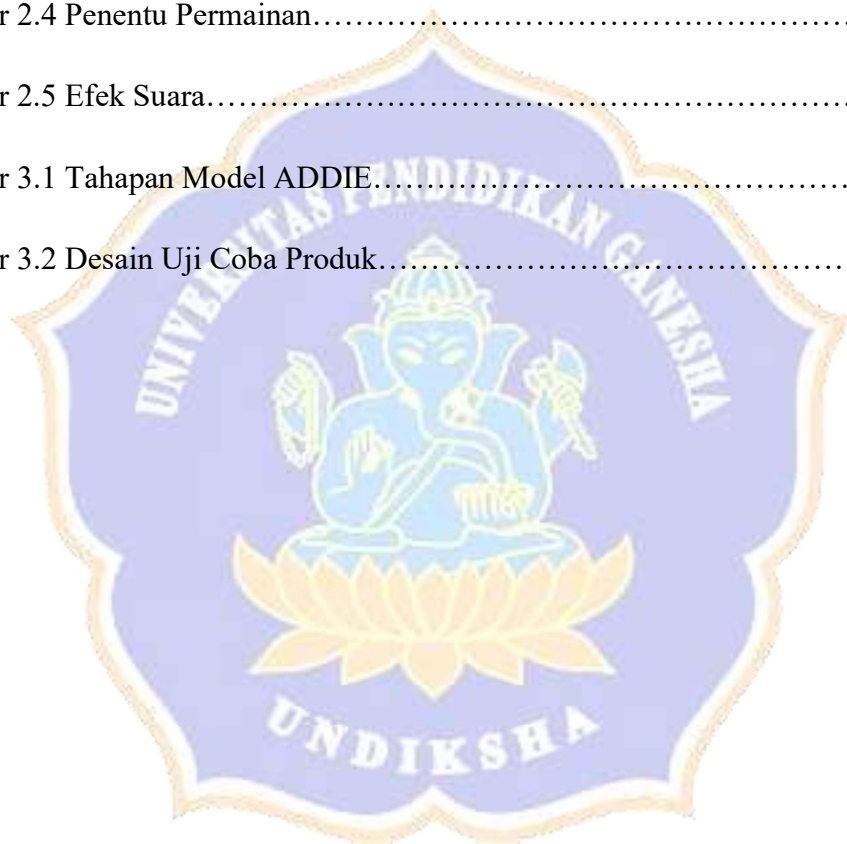
2.2.1 Kriteria Game Edukasi.....	21
2.2.2 <i>Power Point</i>	24
2.2.3 Kelebihan <i>Power Point</i>	26
2.2.4 Keunggulan <i>Power Point</i>	27
2.2.5 Kelemahan <i>Power Point</i>	27
2.3 Pengembangan Bahasa.....	29
2.3.1 Pengertian Bahasa.....	29
2.3.2 Fungsi Bahasa.....	31
2.3.3 Kosa Kata.....	37
2.3.4 Cara Memperoleh Kosa Kata.....	38
2.3.5 Perluasan Kosa Kata.....	39
2.3.6 Jenis Kosa Kata Dasar.....	40
2.4 Kajian Hasil Penelitian Yang Relevan.....	41
2.5 Kerangka Berpikir.....	44
BAB III METODE PENELITIAN.....	46
3.1 Model Penelitian Pengembangan.....	46
3.2 Prosedur Penelitian Pengembangan.....	47
3.2.1 Analisis (<i>Analyze</i>).....	47
3.2.2 Perancangan (<i>Design</i>).....	48
3.2.3 Pengembangan (<i>Development</i>).....	49
3.2.4 Implementasi (<i>Implementation</i>).....	49
3.2.5 Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	49
3.3 Uji Coba Produk.....	50
3.3.1 Desain Uji Coba Produk.....	50
3.3.2 Subjek dan Uji Coba.....	51
3.3.3 Objek Pengembangan.....	51
3.3.4 Jenis data.....	51
3.4 Metode dan Instrumen Pengumpulan Data.....	51
3.4.1 Metode Pengumpulan Data.....	51
3.4.2 Instrumen Pengumpulan Data.....	52
3.4.3 Uji Validitas Instrument.....	56
3.5 Metode dan Teknik Analisis Data.....	58
3.5.1 Analisis Deskriptif Kualitatif.....	58
3.5.2 Analisis Deskriptif Kuantitatif.....	58
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	60

4.1 Hasil Penelitian.....	60
4.1.1 Hasil Rancang Bangun <i>Game</i> Edukasi Berbasis <i>Power Point</i> Interaktif.....	61
4.1.2 Hasil Validitas <i>Game</i> Edukasi Berbasis <i>Power Point</i> Interaktif.....	64
4.1.3 Hasil Respon Praktisi Terhadap Media <i>Game</i> Edukasi Berbasis <i>Power Point</i> Interaktif.....	74
4.2 Pembahasan	77
4.3 Implikasi Penelitian	80
BAB V PENUTUP.....	82
5.1 Rangkuman.....	82
5.2 Kesimpulan.....	85
5.3 Saran	86
DAFTAR PUSTAKA	87
LAMPIRAN.....	92
RIWAYAT HIDUP.....	124
RIWAYAT KEASLIAN TULISAN.....	125



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 Aplikasi Power Point.....	21
Gambar 2.2 Aturan Permainan.....	22
Gambar 2.3 Desain Warna.....	23
Gambar 2.4 Penentu Permainan.....	23
Gambar 2.5 Efek Suara.....	24
Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE.....	48
Gambar 3.2 Desain Uji Coba Produk.....	51



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi.....	53
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Ahli Media.....	54
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Ahli Desain.....	55
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Praktisi.....	56
Tabel 3.5 Tabulasi Silang.....	57
Tabel 3.6 Kriteria Koefisien Validitas Isi Instrumen.....	58
Tabel 3.7 Konversi Tingkat Pencapaian Skala Lima.....	60
Tabel 4.1 Hasil Rancang Bangun Game Edukasi.....	62
Tabel 4.2 Hasil Validitas Ahli Materi.....	66
Tabel 4.3 Hasil Validitas Ahli Media.....	67
Tabel 4.4 Hasil Validitas Ahli Desain.....	69
Tabel 4.5 Masukan Saran dan Komentar Ahli Materi, Media dan Ahli Desain....	71
Tabel 4.6 Revisi Ahli Materi.....	72
Tabel 4.7 Revisi Ahli Media.....	73
Tabel 4.8 Revisi Ahli Desain.....	75
Tabel 4.9 Hasil Respon Praktisi.....	76
Tabel 4.10 Masukan Saran dan Komentar Praktisi.....	77
Tabel 5.1 Presentase Hasil Validitas Game Edukasi.....	89

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1. Surat Pengantar Uji Judges.....	93
Lampiran 2. Surat Keterangan Telah Melakukan Uji Judges.....	97
Lampiran 3. Hasil Penilaian Ahli Materi.....	103
Lampiran 4. Hasil Penilaian Ahli Media dan Desain.....	107
Lampiran 5. Persetujuan Ketahap Penelitian.....	117
Lampiran 6. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian.....	118
Lampiran 7. Hasil Penilaian Praktisi.....	119
Lampiran 8. Dokumentasi.....	123

